DAN GLIMNE
FINISH
LINE
THE DICE ACTION GAME
QUEEN GAMES

Das Würfelaktionsspiel von Dan Glimne
Für 2–4 Spieler ab 12 Jahren

Wenn die Einsätze in die Höhe schnellen und die Wetten abgeschlossen sind, beginnt das Rennen eures Lebens!

In diesem Würfelaktionsspiel wird die Spannung in neue Höhen getrieben: Geht kalkulierte Risken ein und setzt clever euer Geld, um die anderen Spieler beim Wetten im Pferderennen auszutricksen – bekannt als „Sport der Könige“!

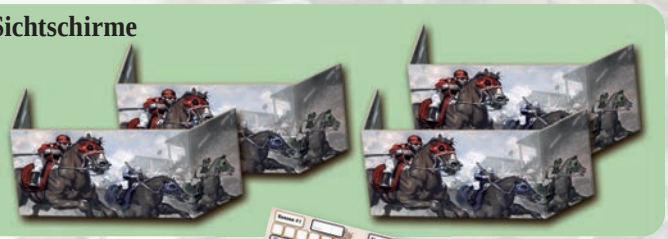
SPIELMATERIAL

• **24 Pferdeplättchen**

• **12 Rennwürfel**

• **6 Risikowürfel**

• **4 Sichtschirme**



• **1 Wettbogenblock –**
Doppelseitig:
Eine Seite auf Deutsch
und eine auf English

• **5 Zielgeradenwürfel**

• **2 Geldwürfel**

• **2 Aktionswürfel**

• **1 Regelheft mit Würfelübersicht (siehe S.8)**

SPIELVORBEREITUNG

1.) Jeder Spieler nimmt sich ein Blatt vom Wettbogenblock und einen Stift (nicht enthalten). Oben auf den Bogen schreibt jeder Spieler seinen Namen.
Jeder Spieler hat 1000€, die er im ersten Rennen einsetzen kann!

2.) Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm.

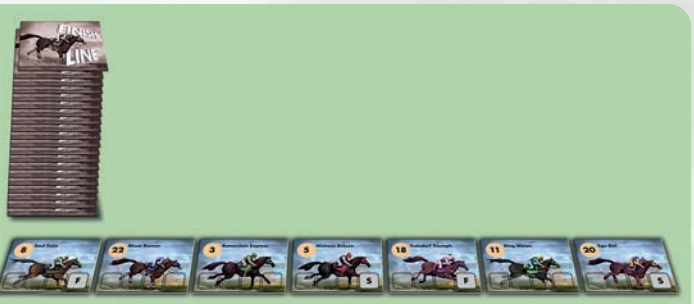
3.) Alle 27 Würfel werden in die Mitte der Spielfläche gelegt *(oder in einen geeigneten Behälter, der in die Mitte gestellt wird)*; das ist der **Pool**, aus dem die Spieler Würfel wählen, die sie in ihrem Spielzug werfen. *(Bei nur 2 Spielern werden 1 roter, 1 gelber und 2 weiße Würfel zurück in die Spielschachtel gelegt.)*

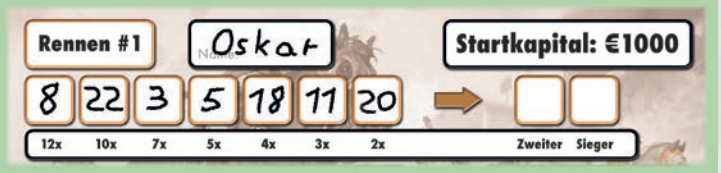
4.) Die 24 Pferdeplättchen werden verdeckt gemischt und dann immer noch verdeckt in der Mitte der Spielfläche gestapelt.

SPIELABLAUF & DAS ERSTE RENNEN

A) Welche Pferde starten im ersten Rennen?

Die obersten sieben Pferdeplättchen werden einzeln nacheinander vom Stapel aufgedeckt und nebeneinander in einer Reihe ausgelegt. Das erste Plättchen wird ganz links ausgelegt, das nächste rechts daneben usw., bis eine Reihe mit sieben Pferdeplättchen ausliegt. Auf ihren Wettbögen tragen dann alle Spieler unter Rennen Nr. 1 die Nummern dieser Pferde in **genau dieser Reihenfolge** ein.





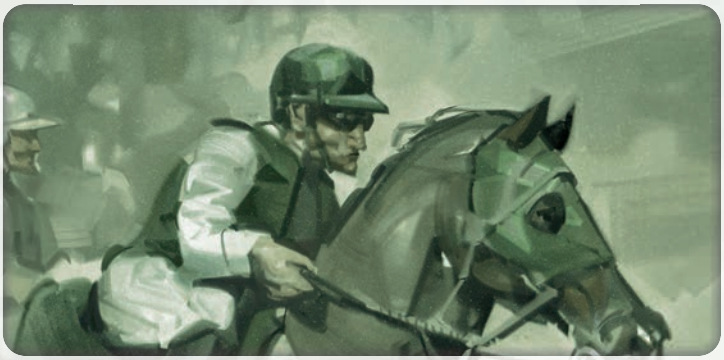
Beispiel:
Das erste gezogene Plättchen war Nummer 8, das nächste Nummer 22, das dritte Nummer 3 usw. – nachdem sieben Plättchen gezogen und aufgedeckt wurden, könnte es so aussehen wie hier, mit Pferd Nummer 20 auf der Führungsposition.

B) Wie wird vor dem Rennen gewettet?

Bevor die Spieler wetten, sollten sie sich die sieben Pferde dieses Rennens **genau anschauen**! Es wird **Favoriten** geben *(F, siehe unten)* und **Sprinter** *(S, siehe unten)*, wobei letztere nicht Gefahr laufen, während des Rennens disqualifiziert zu werden. Außerdem spielt es natürlich eine Rolle, von wo aus ein Pferd startet – aus der Führungsposition heraus *(ganz rechts)* oder hinter allen anderen Pferden *(ganz links)*. Je weiter vorne *(rechts)* ein Pferd startet, desto einfacher ist es für dieses Pferd, das Rennen zu gewinnen.

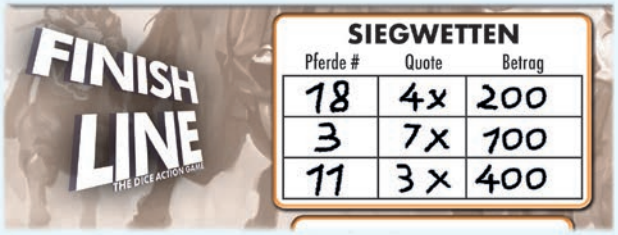
Andererseits haben weiter vorne startende Pferde geringere **Auszahlungsquoten** – durch 2x, 3x, 4x usw. unter den Startpositionen auf dem Wettbogen angezeigt.

Im Spiel gibt es keine Geldscheine oder -plättchen, sondern jeder Spieler notiert seine Gewinne und Verluste mit einem Stift auf seinem Wettbogen. Man kann auf den Sieg eines Pferdes *(oder mehrerer)* wetten (**Siegwetten**), oder auf die zwei Pferde, die den ersten und zweiten Platz belegen werden (**Platzwetten**). Aufgepasst – im ersten Rennen kann niemand mehr als insgesamt 1000€ wetten!



Siegwetten:

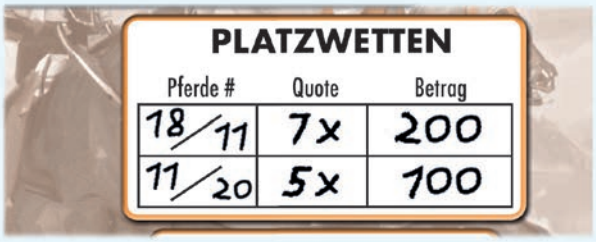
Hier werden die Nummern der Pferde eingetragen, von denen der Spieler meint, sie könnten das Rennen gewinnen, zusammen mit den jeweiligen Auszahlungsquoten und dem eingesetzten Wettbetrag. **Es darf nur in 100er Schritten gewettet werden** *(z. B. 100, oder 200, oder 300 usw.)* und nur **auf maximal 3 Pferde.** Alle Spieler tragen ihre Wetten **hinter ihrem Sichtschirm verdeckt** ein, sodass die anderen Spieler diese nicht sehen können.



Beispiel:
In diesem Beispiel nehmen wir an, dass der Spieler 200€ auf Pferd Nr. 18 gewettet hat, 100€ auf Pferd Nr. 3 und 400€ auf Pferd Nr. 11. Nachdem er die Wetten einschließlich Quoten eingetragen hat, sieht sein Wettbogen so aus.

Platzwetten:

Hier wird eine Kombination der Nummern von 2 Pferden eingetragen, von denen der Spieler meint, dass sie die beiden ersten Plätze belegen. *(Dabei spielt die Reihenfolge des Einlaufs keine Rolle – wer z. B. die Kombination Nr. 18 und Nr. 11 für die Platzwette gewählt hat, gewinnt die Wette auf jeden Fall, wenn Nr. 18 den ersten Platz belegt und Nr. 11 den zweiten oder umgekehrt.)* Die entsprechenden Auszahlungsquoten werden berechnet, indem die einzelnen **Quoten der beiden Pferde addiert werden** – nicht vergessen, dies ist ein Spiel und keine exakte Wiedergabe der Realität! Zwei Einzelquoten von z. B. 3x und 4x ergeben also die Quote 7x für diese Wette.
Hier können maximal 2 Wetten eingetragen werden.



Beispiel:
Außerdem nehmen wir an, dass der Spieler – mit der Startaufstellung wie oben gezeigt – eine Platzwette auf die Pferde Nr. 18 und Nr. 11, und eine zweite Platzwette auf Nr. 11 und Nr. 20 abgeschlossen hat. Dann sieht sein Wettbogen so aus.

Achtung: In diesen Beispielen hat der Spieler im ersten Rennen insgesamt 1000€ gewettet (Sieg- und Platzwetten). Mehr kann er nicht wetten (aber er könnte weniger wetten, falls er möchte)!

Nachdem alle Spieler ihre Wetten eingetragen haben, ist es Zeit, das erste Rennen zu starten!

Es ist sehr wichtig, dass alle Spieler ihre Wetten heimlich hinter ihrem Sichtschirm eintragen, sodass die anderen Spieler nicht sehen können, wer welche Wetten abgeschlossen hat.
Erst nachdem das Rennen beendet ist, werden die Tableaus offen ausgelegt und alle Spieler können die Wetten der anderen sehen.

C) Wie läuft das Rennen ab?

Die „Startaufstellung“ der Pferde für das Rennen ist gleich der Reihenfolge, in der die Pferdeplättchen vor dem Rennen gezogen wurden (s. Seite 3). Die Spieler benutzen jetzt die verfügbaren Würfel, um **während des Rennes viele Male die Reihe der Pferdeplättchen immer wieder neu zu arrangieren** – nachdem der letzte Würfel aus dem Pool benutzt wurde, sind **die beiden Pferde ganz rechts in der Reihe auf dem ersten bzw. zweiten Platz ins Ziel gekommen!**

I Die 27 Würfel (der Pool) liegen in guter Reichweite für alle Spieler in die Mitte der Spielfläche bereit. Ein Startspieler wird zufällig bestimmt. Er wählt jetzt **drei Würfel** aus dem Pool und wirft sie – **die Würfel müssen mindestens zwei verschiedene Farben haben!**

II **Die gelben Zielgeradenwürfel dürfen erst benutzt werden, wenn die Pferde auf der Zielgeraden sind** – *d. h., wenn höchstens noch sieben Würfel im Pool sind, plus zwei weitere, die noch vor einem Spieler liegen!*

III Der Startspieler schaut sich das Ergebnis seines Wurfs an, wählt dann **einen** dieser Würfel und **führt das Ergebnis aus**. Anschließend gibt er die beiden anderen Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.

IV Dieser Spieler wählt dann einen weiteren Würfel aus dem Pool, sodass er wieder drei Würfel auf der Hand hat. Er wirft diese Würfel, wählt einen davon, führt das Ergebnis aus und reicht die beiden anderen nach links weiter usw. – auf diese Weise wird das Rennen reihum bis zu seinem Ende fortgesetzt. **Es gilt immer die Regel, dass die drei geworfenen Würfel mindestens zwei verschiedene Farben haben müssen (***Nur falls es gegen Ende des Rennens nur noch Würfel einer Farbe im Pool gibt, darf diese Vorgabe missachtet werden).*

V **Wichtig:** Auf jedem Pferdeplättchen gibt es leere Felder, auf **denen gerade geworfene Würfel platziert werden können,** vorausgesetzt bestimmte Würfelergebnisse wurden geworfen. Manche dieser platzierten Würfel führen dazu, dass die Reihe der Pferdeplättchen neu angeordnet wird!

C.1) Die Ergebnisse der Würfelwürfe anwenden:

Genaue Erklärungen zu den Würfelergebnissen sind in der **Würfelübersicht** auf Seite 8 zu finden. Einige weitere Erklärungen folgen unten.

C.2) Ein Pferdeplättchen mit weißen Würfeln vorbewegen *(nach rechts):*

Wenn ein Spieler mit einem weißen Würfel ein **Hufeisen** gewürfelt hat und diesen Würfel aus den drei geworfenen ausgewählt hat, **legt er ihn auf ein Pferdeplättchen seiner Wahl**. Wenn dieser Spieler oder ein anderer später einen weiteren weißen Würfel mit einem Hufeisen auf dasselbe Pferdeplättchen legt, sodass dort jetzt 2 sind, **wird dieses Pferd sofort um 1 Position vorbewegt** (*nach rechts*). Anschließend werden die beiden weißen Würfel von dem Plättchen genommen und für dieses Rennen aus dem Spiel entfernt und vorübergehend zurück in die Spielschachtel gelegt.

Beispiel (mit nur 4 Pferden):
Ein weißer Würfel wurde bereits vorher auf Pferd Nr. 11 gelegt und die aktuelle Rangfolge in diesem Rennen ist so:

Jetzt wirft ein Spieler drei Würfel: Ein weißer Würfel zeigt das Hufeisen. Der Spieler legt ihn auf Pferd Nr. 11, wo nun zwei solche Würfel sind. Pferd Nr. 11 wird sofort um 1 Position vorbewegt und die Rangfolge ist jetzt:

Nachdem das Pferdeplättchen vorbewegt wurde, werden die beiden weißen Hufeisen-Würfel für dieses Rennen aus dem Spiel entfernt. Der Spieler gibt dann die beiden anderen geworfenen Würfel an den nächsten Spieler nach links weiter.

C.3) Favoriten (F) vorbewegen:

Auf manchen Pferdeplättchen ist der Buchstabe **F** zu sehen *(Favorit)*. Wenn **ein** weißer Würfel mit einem Hufeisen auf ein Favoritenpferd gelegt wird, wird dieses Pferd **sofort** um 1 Position vorbewegt (*nach rechts*), so als wären 2 weiße Hufeisen-Würfel darauf. Favoriten sind also leichter im Feld nach vorne zu bringen – daran sollte man denken, wenn man seine Wetten setzt. Nachdem der Favorit vorbewegt wurde, wird der weiße Würfel wie üblich für dieses Rennen aus dem Spiel entfernt.

C.4) Vorbewegen mithilfe eines roten Würfels:

Wenn ein Spieler mit einem roten Risikowürfel das „Doppelhufeisen“ geworfen und diesen Würfel gewählt hat, legt er ihn auf ein Pferdeplättchen seiner Wahl. Dieses Pferd wird **sofort** um 1 Position vorbewegt. Anschließend wird der rote Würfel wie üblich für dieses Rennen aus dem Spiel entfernt.

Falls auf dem vorbewegten Pferdeplättchen andere Würfel liegen *(egal, welcher Farbe)*, **bleiben** diese auf dem Plättchen liegen, nachdem das Plättchen mit dem roten Doppelhufeisen-Würfel vorbewegt wurde.

C.5) Sprinter (S):

Auf manchen Pferdeplättchen ist der Buchstabe **S** zu sehen (*Sprinter*). Auf solch ein Pferdeplättchen darf **KEIN** roter Würfel mit dem Ergebnis „Peitschen“ gelegt werden und ein weißer Hufeisen-Würfel darf **NICHT** mit dem Ergebnis „Tempowechsel“ davon entfernt und auf ein anderes Pferd gelegt werden!

C.6) „Kopf an Kopf“ mit gelbem Würfel:

Wenn mit einem gelben Würfel dieses Ergebnis gewürfelt wird *(**und** das in diesem Rennen noch **nicht** vorher passiert ist)* und der Spieler diesen Würfel wählt, bewegt er das **aktuell an zweiter Position** liegende Pferd so, dass es nun mit dem an erster Position gleichauf *und **oberhalb*** ist, und zwar so *(s. Beispiel)*:

Falls eins der beiden gleichauf liegenden Pferde im weiteren Verlauf des Rennens durch andere Würfel vorbewegt wird, wird es wieder wie gewöhnlich vor das andere gesetzt und die beiden Pferde sind nicht länger gleichauf.

Zwei Kopf an Kopf und in Führungsposition liegende Pferde gelten als auf EINER Position liegend. Falls z. B. *(in dem gezeigten Beispiel)* zwei weiße Hufeisen-Würfel auf Pferd Nr. 5 gelegt werden oder ein roter Doppelhufeisen-Würfel, wird es vor die beiden Pferd Nr. 11 und Nr. 20 gesetzt und übernimmt die Führungsposition. **außerdem** – !! das ist wichtig – **fällt** in solch einem Fall das oberhalb liegende Pferd *(Nr. 11)* **zurück** und wird wieder direkt hinter das unten befindliche Pferd gelegt *(Nr. 20)*.

Falls die beiden Kopf an Kopf in Führung liegenden Pferde immer noch gleichauf sind, wenn das Rennen endet, wird das Ergebnis mit einem „Zielfoto“ ermittelt: Für jedes der beiden Pferde werden sechs weiße Würfel geworfen und das Pferd mit den meisten geworfenen Hufeisen ist der Sieger. *(Bei Gleichstand an Hufeisen wird so lange weitergewürfelt, bis es einen Sieger gibt.)*

C.7) Nur Leerseiten gewürfelt?

Solch ein Ergebnis ist unwahrscheinlich, aber möglich, wenn ein Spieler die Kombination weißer/roter/grüner Würfel geworfen hat. In dem Fall tut er nichts in seinem Spielzug, aber entfernt wie üblich einen Würfel für dieses Rennen aus dem Spiel und gibt die beiden anderen Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.

Hinweis: Auf dem weißen Würfel zählt das „Finish Line“-Logo als Leerseite!

C.8) Unzufrieden mit dem Ergebnis?

Tatsächlich hat ein Spieler die Möglichkeit, in seinem Spielzug **nichts** zu tun, wenn er mit dem Ergebnis der drei geworfenen Würfel nichts anfangen kann. In dem Fall entfernt er wie üblich einen Würfel für dieses Rennen aus dem Spiel (allerdings ohne ihn zu nutzen) und gibt die beiden anderen Würfel an seinen linken Nachbarn weiter.

C.9) Wann endet das Rennen?

Wenn ein Spieler den letzten Würfel aus dem Pool nimmt, ihn wie üblich mit den beiden vom Nachbarn erhaltenen Würfel würfelt, einen davon auswählt und das Ergebnis anwendet, bleiben zwei Würfel „unbenutzt“ übrig. Die Ziellinie ist jetzt überschritten und das Rennen beendet. *(Außer ein Spieler (oder zwei) hat einen schwarzen Hufeisen-Würfel: In dem Fall gibt es einen (zwei) weitere Spielzüge.)* **Alle Spieler notieren jetzt das Rennergebnis.** Wir nehmen dieses Ergebnis an *(siehe Beispiel)*: Nr. 11 gewinnt, gefolgt von Nr. 5, Nr. 20 und Nr. 18.

C.10) Gewinne und Verluste notieren:

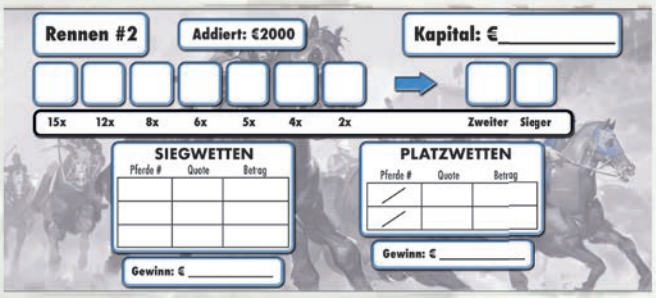
Die Spieler legen jetzt ihre Wettbögen offen aus, zeigen sie den anderen Spielern und berechnen nun ihre Gewinne und/oder Verluste.

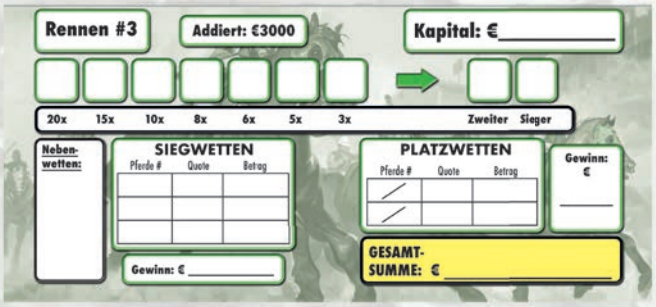
Beispiel:
Da im vorangegangenen Beispiel Pferd Nr. 11 gewonnen hat und der Spieler 400€ mit Quote 3x darauf gewettet hat, hat er 1200€ gewonnen. (Und seine Wetteinsätze für Nr. 18 und Nr. 3 als Rennsieger natürlich verloren.) Unglücklicherweise hat er keine seiner Platzwetten gewonnen, da Pferd Nr. 5 Zweiter geworden ist anstatt Nr. 18 oder Nr. 20, wofür er sehr viel mehr Geld gewonnen hätte! Sein Gewinn für dieses Rennen auf seinem Wettbogen ist also:

Weil er sein gesamtes Startkapital von 1000€ eingesetzt hat (er hätte weniger einsetzen können, falls er das gewollt hätte), beträgt seine Gesamtsumme nun 1200 + 0 = 1200€. Wäre Pferd Nr. 18 Zweiter geworden, hätte er stattdessen jetzt 1200 + 1400 = 2600€ ...

WIE DER REST DES SPIELS ABLÄUFT – DAS ZWEITE UND DRITTE RENNEN:

Vor dem zweiten Rennen erhält jeder Spieler 2000€ als Wettkapital hinzu! Im Beispiel oben würde der Spieler vor dem zweiten Rennen *(blau)* unter Kapital „3200€“ eintragen. Das zweite Rennen läuft ab wie das erste: Sieben neue Pferde werden vom Stapel genommen und von links nach rechts offen aufgereiht. Alle Spieler schreiben die Startreihenfolge auf, studieren die Pferde, setzten heimlich ihre Wetten hinter ihrem Sichtschirm *(das Beispiel weiterführend, könnte der Spieler so viel oder so wenig von seinen 3200€ einsetzen, wie er möchte)* und verdecken den Wettbogen, sodass er nicht einsehbar ist. Alle 27 Würfel werden wieder in den Pool gelegt. Startspieler ist jetzt derjenige mit dem meisten Geld nach dem ersten Rennen (*bei Gleichstand der daran beteiligte Spieler, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum vorherigen Startspieler sitzt).*





Nach dem zweiten Rennen werden wieder Gewinne und Verluste berechnet, jeder Spieler erhält dann 3000€ als neues Wettkapital hinzu und das dritte und letzte Rennen wird abgehalten, mit abermals sieben neuen Pferden vom Stapel. (Es gibt in jedem Spiel drei Pferde, die in keinem der drei Rennen starten.) Startspieler des dritten Rennens ist der Spieler mit dem meisten Geld nach dem zweiten Rennen (*bei Gleichstand der daran beteiligte Spieler, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum vorherigen Startspieler sitzt).*

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach dem dritten Rennen. Beim Errechnen der Gesamtsumme werden nun auch die Nebenwetten eingerechnet.
Der Spieler mit dem meisten Geld unter „Gesamtsumme“ auf seinem Wettbogen ist der Spielsieger!
Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipps und Tricks vom Autor des Spiels:
Während der Rennen sollte man gut aufpassen, welche Pferde die anderen Spieler bevorzugen, wenn sie die Reihenfolge der Pferdeplättchen ändern, und überlegen, ob man gegensteuern oder kooperieren will; in diesem Spiel hängt viel davon ab, die Absichten der anderen Spieler vorauszuahnen und sie dazu zu bringen, einem selbst *(unfreiwillig)* zu helfen, wann immer es möglich ist. Vielleicht ist es interessant zu wissen, dass es theoretisch möglich ist, in diesem Spiel mehr als 20 Millionen € zu gewinnen!

est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. Alle Rechte vorbehalten.

FINISH LINE WÜRFELÜBERSICHT

Finish Line Logo – Gilt als Leerseite und nichts passiert.

Hufeisen – Der Spieler legt diesen Würfel mit dem Hufeisen nach oben auf ein Pferd seiner Wahl. Falls bereits ein weiterer weißer Würfel mit einem Hufeisen auf demselben Pferdeplättchen liegt oder das Pferd ein Favorit ist *(F)*, wird dieses Pferd **sofort** um **eine** Position vorbewegt. Diese/r weiße/n Würfel wird/werden für dieses Rennen aus dem Spiel entfernt. *(Ein eventuell auf dem Plättchen liegender roter und/oder grüner Würfel bleibt aber darauf liegen!).* Solch ein weißer Würfel kann auf das in Führung liegende Pferd gelegt werden, wenn der Spieler es möchte.

Grüne Leerseite – Nichts passiert.

Außenseiter *(1000, 2000 oder 3000€)* – Der Spieler legt diesen Würfel auf ein Pferd seiner Wahl. Falls dieses Pferd das Rennen gewinnt, gewinnen alle Spieler, die darauf als **Sieger** gewettet haben, diesen Betrag als Bonus. Falls dieses Pferd als Erster oder Zweiter ins Ziel kommt, erhalten alle Spieler mit einer **Platzwette** darauf die Hälfte dieses Betrags als Bonus. Auf einem Pferdeplättchen darf maximal **ein** grüner Würfel liegen, nie zwei.

Nebenwette – Der nächste Spieler in Reihenfolge wird übersprungen und muss dem Spieler als Ergebnis der Nebenwette außerdem 500€ zahlen *(das wird auf dem Sonderfeld dafür als +500€ auf dem Wettbogen des aktiven Spielers und als -500€ auf dem Wettbogen des übersprungenen Spielers notiert)*. Diese Zahlung bzw. Einnahme erfolgt erst am Ende des Spiels!

Zusätzlicher Spielzug – Der Spieler legt diesen Würfel vor sich ab und behält ihn. Nachdem das Rennen auf übliche Weise beendet wurde, hat er nun einen weiteren Spielzug und legt den Würfel auf ein Pferd seiner Wahl. Der Effekt ist wie bei einem weißen Hufeisen-Würfel. Falls 2 Spieler solch einen Würfel haben, legen sie ihn in Spielerreihenfolge.

Disqualifiziert! – Der Spieler legt diesen Würfel auf ein Pferd seiner Wahl *(aber nicht auf einen Sprinter **(S)**)*. Pferd und Reiter sind sofort wegen regelwidrigen Verhaltens auf der Rennbahn disqualifiziert. **Das Plättchen wird ganz und alle darauf liegenden Würfel für dieses Rennen aus dem Spiel entfernt!**

Insidertipp – Der Spieler nimmt zwei bereits für dieses Rennen aus dem Spiel genommene Würfel seiner Wahl und legt sie in den Pool zurück. Sie können ab sofort wieder benutzt werden.

Tempowechsel – Der Spieler legt einen weißen Hufeisen-Würfel von einem Pferdeplättchen auf ein anderes seiner Wahl. *Achtung: Er darf **keinen** weißen Würfel von einem Sprinter (S) nehmen!*

Peitschen – Der Jockey wurde gewarnt, sein Pferd nicht zu peitschen. Der Spieler legt diesen Würfel auf ein Pferd seiner Wahl *(aber **nicht** auf einen Sprinter (S))*. Wenn später ein gleicher Würfel auf dieses Pferdeplättchen gelegt wird, wird das Pferd sofort disqualifiziert und das Plättchen und die Würfel auf dem Plättchen werden aus dem Spiel entfernt!

Rote Leerseite – Nichts passiert.

Doppelhufeisen – Der Spieler legt diesen Würfel auf ein Pferd seiner Wahl und bewegt das Plättchen sofort um **eine** Position vor. Dann wird der rote Würfel für dieses Rennen aus dem Spiel entfernt. Eventuell andere auf dem Plättchen liegende Würfel bleiben darauf liegen.

Reiterhelm – Der Spieler bewegt ein Pferdeplättchen seiner Wahl um **ZWEI** Positionen vor, aber **nur**, falls es ein Favorit *(F)* ist oder bereits ein weißer Hufeisenwürfel darauf liegt. *(Andernfalls ist es nicht erlaubt, einen Würfel mit diesem Ergebnis auf ein Pferdeplättchen zu legen.)* Falls das gewählte Pferd an zweiter Position liegt, wird es stattdessen um **eine** Position vorbewegt, geht also in Führung. Der gelbe Würfel wird anschließend für dieses Rennen aus dem Spiel entfernt *(wie ein weißer Würfel auf dem Plättchen auch)*. Ein Reiterhelm-Würfel darf **nie** auf das aktuell in Führung liegende Pferd gelegt werden.

Einmischung – Der Spieler wählt drei Pferdeplättchen, die **benachbart zueinander** sein müssen, und ordnet diese drei Plättchen **in Reihenfolge seiner Wahl** neu an. Darauf liegende Würfel bleiben liegen, wo sie sind. Er kann dabei zwei Plättchen wählen, die aktuell Kopf an Kopf liegen und dies damit beenden, aber er kann **keine** Kopf an Kopf Platzierung schaffen!

Kopf an Kopf – Das aktuell an zweiter Position liegende Pferd wird vorbewegt, sodass es gleichauf mit dem führenden Pferd ist. **Achtung**: Dieses Ergebnis kann nur **EINMAL** in jedem Rennen benutzt werden. Falls das gleiche Ergebnis anschließend erneut gewürfelt wird, gilt es als Leerseite. Falls diese beiden Pferde auch Kopf an Kopf über die Ziellinie rennen, wird der Sieger mit einem „Zielfoto“ ermittelt – *siehe Erklärung in der Regel.*

Geschwindigkeitsverlust – Der Spieler wählt ein Pferdeplättchen, das dann sofort **um zwei Positionen zurückfällt** und alle eventuell darauf liegenden Würfel verliert; diese werden für dieses Rennen aus dem Spiel genommen. Ein Pferdeplättchen, das aktuell an letzter oder vorletzter Position ist, darf **nicht** gewählt werden.

!! Achtet darauf, dass nie Würfel auf die Felder mit „F“ oder „S“ gelegt werden!